

Wettspielbedingungen/Platzregeln des GC Siegerland e. V.

In allen Wettspielen gelten die Ausführungen in der „Rahmenausschreibung für Wettspiele des GC Siegerland e.V.“ (hier auszugsweise) und nachfolgende Platzregeln und Hinweise:



A: Wettspielbedingungen (Auszug)

1. Bälle und Driverköpfe

a) Driverköpfe (siehe Offizielles Handbuch, Musterplatzregel G 1)
Ein Driver, den ein Spieler für einen Schlag verwendet, muss einen Schlägerkopf haben, der bezüglich Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driverköpfe aufgeführt ist (RandA.org).

Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Turnierbedingung befreit.

b) Bälle (siehe Offizielles Handbuch, Musterplatzregel G-1)

Strafe für Verstoß: **Disqualifikation**

2. Spielgeschwindigkeit

Die zulässige Höchstzeit ist die Zeit, die von der Spielleitung zum Beenden der Runde einer Gruppe als notwendig angesehen wird. Sie wird mit Zeiten je Loch und addierten Zeiten dargestellt und schließt alle mit dem Spiel in Verbindung gebrachten Zeiten ein, zum Beispiel für Regelfälle und Zeiten zwischen Löchern.

Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung eines Turniers ergibt sich aus den auf der Scorekarte ausgewiesenen Zeiten.

Wenn eine Gruppe die Position verloren hat, gelten die Definition und das Verfahren gem. Punkt 16 der Rahmenausschreibung.

3. Ready Golf

In Zählspiel sollte „Ready Golf“ gespielt werden. Dies muss stets auf sichere und verantwortungsbewusste Art und Weise erfolgen.

Spielen Sie, wenn Sie bereit sind – Sie müssen nicht warten, bis der am weitesten entfernte Ball gespielt wurde.

Spielen Sie z. B. „Ready Golf“ wenn

- Der weiter entfernte Spieler über einen schwierigen Schlag nachdenkt,
- ein Spieler mit längeren Schlägen wartet, bis das Grün frei wird,
- auf dem Abschlag der Spieler mit der Ehre noch nicht bereit ist,
- Sie helfen, nach einem verlorenen Ball zu suchen.

Von einem Referee kann zu „Ready Golf“ aufgefordert werden, wenn eine Gruppe in Rückstand gerät.

Sofern möglich, machen Sie andere Spieler in der Gruppe darauf aufmerksam, dass Sie zuerst spielen.

4. Spielunterbrechung (R5.7)

Signaltöne bei Spielunterbrechung:

- unverzügliches Unterbrechen des Spiels (**Gefahr**): ein langer Signalton
- Unterbrechung des Spiels: wiederholt 3 kurze Töne
- Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt 2 kurze Töne

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen.

Strafe für Verstoß: **Disqualifikation** (siehe Regel 5.7b)

5. Üben (Nachputten)

a) Während der Runde (vgl. Regel 5.5b)

Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z.B. Putten oder Chippen) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

b) Vor oder zwischen den Runden (vgl. Regel 5.2)

Das Üben auf dem Platz am Turniertag eines Zählspiels vor der Runde und/oder bei mehrtägigen Turnieren zwischen den Runden ist untersagt.

Strafe für Verstoß:

Erster Verstoß: **Grundstrafe**

Zweiter Verstoß: **Disqualifikation**

6. Größe der Spielergruppe und Spielen aus einem Bag

Mehr als 4 Spieler pro Flight sind nicht zulässig. Mehrere Spieler dürfen nicht aus einem Bag spielen. Strafe für Verstoß: **Disqualifikation**

7. Elektronische Kommunikationsmittel

a) Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und rücksichtslos. Stellt die Spielleitung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs durch die Benutzung eines solchen Gerätes durch einen Spieler oder Caddie fest, so kann die Spielleitung diese Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen die Etikette bewerten und eine Disqualifikation aussprechen.

B: Platzregeln

1. Aus (Regel 18.2) wird durch weiße Pfähle, Zäune, Mauern, oder den Spielbahnen zugewandten asphaltierten und gepflasterten Straßenseiten (mit Ausnahme der Cartwege auf den Spielbahnen) gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

2. Spielverbotszonen (Regel 2.4) sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Das Spielen daraus ist verboten. Ein Betreten kann als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden.

3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Boden in Ausbesserung, unbewegliche Hemmnisse) (Regel 16.1)

- a) Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- b) Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich der Stand durch ein Tierloch behindert ist.
- c) Auch ohne Kennzeichnung sind frisch verlegte Soden und mit Kies verfüllte Drainagegräben Boden in Ausbesserung.
- d) Mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sind ungewöhnliche Platzverhältnisse.
- e) Rot-weiße Richtungspfähle und Vogelstangen sind unbewegliche Hemmnisse.

4. Wege

Alle Wege, auch ohne künstlich angelegte Oberfläche und Begrenzung, sind unbewegliche Hemmnisse. Es darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch genommen werden.

5. Caddies

Einzel:

Nur Amateure sind als Caddie erlaubt. Bei Jugendspielen sind Caddies nicht zugelassen.

Mannschaft:

Nur Amateure sind als Caddie erlaubt. Dies gilt nicht, wenn ein Berater (R 24.4) als Caddie eingesetzt wird, der nicht Amateur ist.

Bei Jugendturnieren dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Berater als Caddie eingesetzt werden.

6. Zeitliche begrenzte Platzregeln

Zusätzliche und zeitlich begrenzte Platzregeln sind gesondert ausgehängt.

7. Tierkot

Musterplatzregel F-12 Nach Wahl des Spielers darf Kot von Tieren behandelt werden als loser hinderlicher Naturstoff, der nach Regel 15.1 entfernt werden darf, oder als Boden in Ausbesserung, von dem Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist.

Strafe für Verstoß gegen Platzregeln: Grundstrafe